



**Certified Tech
Developer**
The Ultimate Degree

Testing I

Examen integrador

Les pedimos que lean atentamente las siguientes consignas y respondan a las preguntas de acuerdo a lo solicitado.

No se aceptarán links de Drive, solo documentos adjuntos. Caso contrario, el examen no será considerado para su corrección.

Nota aclaratoria: al enviar el formulario con el adjunto se debe esperar la confirmación del profesor **antes de salir de la sala de Zoom** para garantizar que se recibió correctamente para posterior corrección. Caso contrario, no se recibirá la evaluación y el alumno deberá recuperar esta instancia de evaluación. **Solo se recibirá tres (3) archivos como máximo por alumno.**

Duración: 1 hora 45 minutos.

Nombre y Apellido: Natalia Varesi

Parte teórica

1) ¿Cuáles son las actividades principales que se llevan a cabo en el ciclo de vida de las pruebas de software. Mencionar todas y explicar solo una de ellas. (2 renglones)

Las tareas principales del STLC son la planificación, el seguimiento y control, el análisis, el diseño, la implementación, la ejecución y la conclusión en la que se recopilan, analizan y traspasan las pruebas ejecutadas mediante el informe resumen de prueba.

2) ¿Qué es un caso de prueba? ¿Para qué se utiliza? (2 renglones)

Es un documento que establece las condiciones de funcionamiento o características de una aplicación para medir su funcionalidad y verificar los resultados esperados.

3) ¿Cuál es la diferencia entre los conceptos de caso de prueba positivo y caso de prueba negativo? (2 renglones)

El caso de prueba positivo es una prueba destinada a mostrar que un componente o sistema no funciona, mientras que un caso de prueba positivo demuestra que un sistema hace lo que debe hacer (happy path test).

4) ¿A qué gran grupo de pruebas pertenece la prueba de tabla de decisión? Explicar brevemente su uso y aplicación. (2 renglones)

La tabla de decisión pertenece a las pruebas de caja negra en forma de tabla que se compone de condiciones y acciones resultantes. Son utilizadas en mayor medida, en los casos de testeo en los que existen varias condiciones.

5) ¿Cuál es la diferencia entre las pruebas que se pueden realizar en el ambiente de QA con respecto a las pruebas que se pueden realizar en el ambiente de UAT? (2 renglones)

Las pruebas de aceptación de usuario se ejecutan en una etapa concreta de un proyecto, mientras que las de QA son transversales. Además, las pruebas de UAT son orientadas a la experiencia del consumidor y la usabilidad en relación al proyecto o negocio mientras las de QA verifican que no tenga fallas y funcione correctamente.

6) ¿Por qué son necesarias las pruebas estáticas? Explicar brevemente. (2 renglones)

Las pruebas estáticas son importantes para localizar errores (y evitar su agrupación) en etapas tempranas de un proyecto en desarrollo. Además, ayuda a localizar errores en los requerimientos y la documentación.

Parte práctica

Enunciado (Relevamiento)

Se tiene un software denominado **Comida Ya!** El cual nos permite realizar la compra y venta de productos. El mismo cuenta con las siguientes funcionalidades: un registro (tanto para un usuario administrador y un usuario cliente), un Login, un ABM de productos y pedidos (Alta-Baja-Modificación) y Listar productos y pedidos.

<https://ctd-app-resto.herokuapp.com/admin/dashboard/>

Fuiste seleccionado para probar esta app, desde la visión del usuario **ADMINISTRADOR** y contás con los siguientes requerimientos mínimos:

- El sistema debe permitir registrar un tipo de usuario administrador. Los datos necesarios son: nombre, apellido, email y contraseña. Se debe validar que todos los campos estén completos y tengan el formato correcto.
- El sistema debe permitir loguear a los usuarios. En caso de que el email o la contraseña sean incorrectos, se debe mostrar un mensaje de error.
- El usuario administrador podrá crear, modificar y eliminar productos. Los campos obligatorios de los mismos son: nombre, url de la imagen y precio. En caso de que algún campo esté incompleto, indicarlo con un mensaje de error.
- El usuario administrador podrá cambiar el estado del pedido. Si el pedido llega al estado Confirmado, este no se podrá eliminar.
- La aplicación debe ser responsive, es decir debe adaptarse a las diferentes resoluciones del navegador hasta llegar a la versión móvil.
- La aplicación debe ser capaz de operar adecuadamente con hasta 100.000 usuarios con sesiones concurrentes.

Consignas

7) Redactar un (1) caso de prueba aplicando partición de equivalencia y otro caso de prueba aplicando la técnica de tabla de decisión. **Para redactar el caso de prueba, debés utilizar el template desarrollado en clase.**

8) Reportar un (1) defecto del sistema en cualquiera de los menús disponibles. **Para dicho reporte, debés utilizar el template de defectos visto en clases.**

9) Escribir un (1) caso de prueba positivo y un (1) caso de prueba negativo. **No se requiere escribirlos en formato de template.**

10) Redactar brevemente una (1) prueba funcional y una (1) prueba no funcional. **No se requiere escribirlos en formato de template.**
